PlayStation

PAL

CTR

CRASH TEAM RACING

NAUGHTY DOG

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®

Analog Controller (Dual Shock™) Analog Controller (Dual Shock™)
Controller Analogico (Dual Shock™) Manette Analogique (Dual Shock™)

PlayStation

TE KOOP: Het geheim van de eindoverwinning. In verschillende kleuren verkrijgbaar. Nu al miljoenen tevreden klanten. Maak vandaag nog een proefrit met de DUAL SHOCK™ bij je plaatselijke verkoper.

ZU VERKAUFEN: Die Geheimwaffe der Sieger. In vielen Farben erhältlich – Millionen zufriedener Kunden können sich nicht irren. Teste noch heute den DUAL SHOCK™ bei Deinem Händler.

IN VENDITA: il segreto per la vittoria finale. Disponibile in diversi colori. Vanta già milioni di acquirenti soddisfatti. Vai dal tuo rivenditore locale e prova un DUAL SHOCK™.

A LA VENTA: El secreto de la victoria final. Disponible en varios colores. Millones de clientes satisfechos. Prueba hoy mismo un DUAL SHOCK™ en la tienda más cercana.

DUAL SHOCK™

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

™ & ©1999 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by NDI

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Characters ©1999 Universal Interactive Studios, Inc.

7117198677

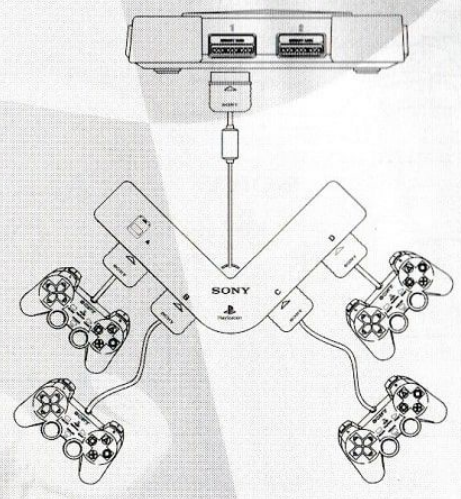
ALLESTIMENTO

NOTA: tutte le videate presenti in questo manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco. Alcune di queste potrebbero corrispondere a videate presenti nella versione non ancora definitiva del gioco e quindi differire da quelle della versione finale.

Allestisci la tua PlayStation® seguendo il manuale istruzioni. Prima di accendere la PlayStation, inserisci il CD di **CRASH TEAM RACING (CTR)™** e chiudi il coperchio, quindi accendi la PlayStation® utilizzando il tasto POWER (accensione).

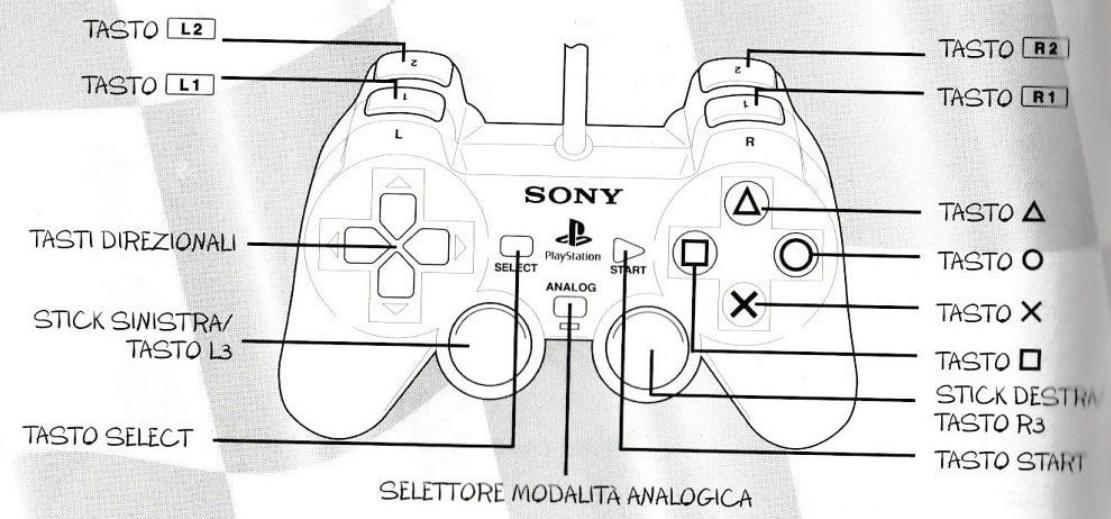
ATTENZIONE: prima di iniziare a giocare assicurati di avere a disposizione blocchi liberi sufficienti sulla Memory Card (Scheda di Memoria). Non inserire o rimuovere Controller, Multi Tap o Memory Card quando la console è accesa. Ricorda che le Memory Card sono supportate solamente nell'ingresso Memory Card 1 e che opzioni, dati di gioco e punteggi migliori salvati in precedenza verranno caricati automaticamente all'accensione della console. Per informazioni su come salvare e caricare le partite, consulta la sezione Salvataggio e caricamento di questo manuale.

ALLESTIMENTO DI UNA PARTITA MULTIGIOCATORE



CTR™ può essere giocato contemporaneamente da un massimo di quattro giocatori. È necessario un Controller per ogni giocatore. Per tre o quattro giocatori è necessario un Multi Tap, che va inserito nell'ingresso Controller 1. Quando allestisci il Multi Tap, assicurati che il Controller del giocatore 1 sia inserito nell'ingresso Controller 1-A, il Controller del giocatore 2 nell'ingresso 1-B, il Controller del giocatore 3 nell'ingresso 1-C e così via. Se utilizzi una Memory Card, inseriscila nell'ingresso Memory Card 1-A del Multi Tap.

COMANDI



Se usi un Controller Analogico (DUAL SHOCK™), CTR™ può essere giocato utilizzando sia i tasti direzionali sia le levette destra e sinistra. Per usare le levette destra e sinistra, premi l'interruttore modalità ANALOG (analogica) che si trova al centro del Controller Analogico (DUAL SHOCK™): il LED diverrà rosso. All'accensione della PlayStation®, il Controller Analogico (DUAL SHOCK™) verrà impostato automaticamente in modalità analogica.

La funzione di vibrazione del Controller Analogico (DUAL SHOCK™) può essere attivata e disattivata dal menu OPTIONS (OPZIONI) accessibile dal menu di pausa (per maggiori informazioni consulta la sezione Videata di pausa di questo manuale).

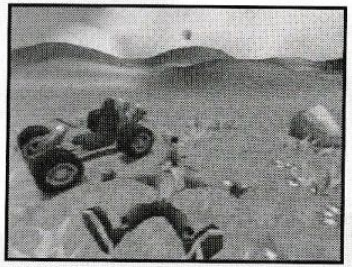
COMANDI DEI MENU

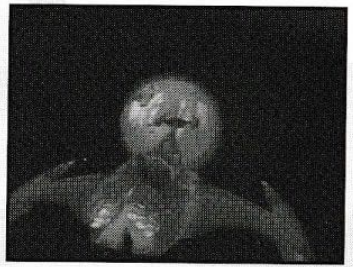
Evidenziare selezione	Tasto direzionale o levetta sinistra
Confermare selezione	Tasto × o ○
Annullare selezione o tornare alla videata precedente	Tasto □ o △

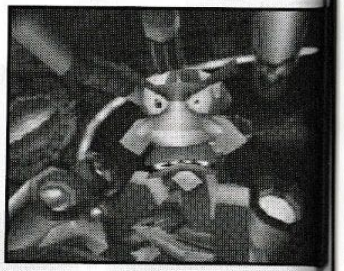
COMANDI DI GARA

Accelerare	Tasto × o premi ⇧ con la levetta destra
Sterzare	Premi ⇦ / ⇨ con i tasti direzionali o usa la levetta sinistra
Retromarcia	Premi ⇩ con i tasti direzionali o usa la levetta sinistra
Frenare	Tasto □ o premi ⇩ con la levetta destra
Saltare	Tasto L1 o R1
Curva stretta	⇦ / ⇨ + tasto □
Derapage di potenza	⇦ / ⇨ + tasto R1
Lanciare arma/potenziatore	Tasto ○
Attivare/disattivare visuale	Tasto L2
Visuale posteriore	Tasto R2
Attivare mappa/tachimetro	Tasto △

LA FOLLE CORSA COI KART DI CRASH







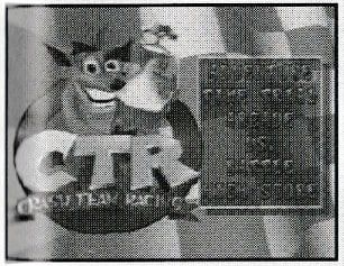
"La vita sulla pacifica isola" di Crash Bandicoot sta per diventare molto movimentata. La nuova nemesi di Crash è un antipatico alieno di nome Nitros Oxide, appena giunto in questa parte della galassia in cerca di guai. Questo irascibile invasore crede di essere il pilota più veloce dell'intero universo e ha sfidato il miglior pilota del mondo di Crash a gareggiare per la salvezza del pianeta. Oxide ha promesso che in caso di vittoria trasformerà l'intero mondo in un parcheggio di cemento!

Naturalmente Oxide non gareggia con una cassa piena di frutti Wumpa. Persino l'ex cattivo Dr. Neo Cortex si è schierato dalla parte di Crash: la situazione deve essere proprio disperata.

Ogni amico di Crash, e persino alcuni dei suoi vecchi nemici, crede di essere il pilota più veloce del mondo e di dover essere l'eroe che affronterà Oxide e salverà il pianeta. Oxide, però, è un velocista di altissimo livello: chi riuscirà a metterlo in difficoltà?

Preparati ad avventurarti in una corsa di kart in cui la posta in gioco è alta e la concorrenza è spietata. Gareggia come un pazzo, cerca di avere i riflessi pronti e preparati ad affrontare Oxide per difendere le sorti del mondo di Crash!

PER INIZIARE – Menu principale



CTR (CRASH TEAM RACING)™ ti permette di scegliere tra cinque diverse modalità di gara, in ognuna delle quali puoi scegliere il tuo personaggio. All'inizio puoi scegliere tra Crash, Dr. Neo Cortex, Tiny Tiger, Coco, N.Gin, Dingodile, Polar e Pura.

Per selezionare una modalità di gara dal menu principale, evidenziala premendo ⇧ o ⇩, quindi premi il tasto ✕ per confermare la tua scelta.

MODALITÀ ADVENTURE (AVVENTURA)

ADVENTURE è una modalità a un giocatore. Corri su tutti i livelli del gioco e raccogli il maggior numero possibile di trofei, reliquie, lettere, chiavi dei boss, gettoni CTR e gemme. Puoi salvare le partite in modalità ADVENTURE su una Memory Card (Scheda di Memoria), per riprenderle successivamente da dove eri rimasto. Per ulteriori informazioni sulla modalità Adventure, consulta la relativa sezione più avanti in questo manuale.

MODALITÀ TIME TRIAL (PROVA A TEMPO)

Time Trial è una modalità a un giocatore in cui gareggi contro il tempo. Scegli un livello e percorrilo il più velocemente possibile. In questa modalità non ci sarà nessun avversario a rallentare la tua corsa e potrai così esercitarti a manovrare il tuo kart. Non troverai nemmeno potenziatori: si tratta esclusivamente di una corsa contro il tempo. Alla fine di una partita in modalità TIME TRIAL, puoi scegliere di salvare il tuo GHOST (FANTASMA). Il veicolo fantasma ripercorrerà esattamente la gara che hai appena completato. Gareggia contro il veicolo fantasma e cerca di guadagnare secondi preziosi per migliorare il tuo tempo!

COME GIOCARE UNA PARTITA IN MODALITÀ TIME TRIAL

Lo sanno tutti che sono io il più veloce! Non mi batterai mai nelle gare a tempo!

Nel menu principale, evidenzia TIME TRIAL e premi il tasto ✕.

Scegli un personaggio: usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per evidenziarlo e premi il tasto ✕ per confermare la selezione.

Usa ⇧ o ⇩ per scorrere le piste e premi il tasto ✕ per selezionare quella su cui vuoi gareggiare.

Se, alla fine della gara, il tempo che hai totalizzato è un nuovo miglior tempo, potrai salvarlo su una Memory Card (Scheda di Memoria). Consulta la sezione 'Salvataggio e caricamento' per maggiori informazioni.

MODALITÀ ARCADE

Questa modalità consente a un giocatore di entrare velocemente in gara e percorrere una selezione di piste. Puoi scegliere una gara SINGLE (SINGOLA) o competere per una CUP (COPPA), gareggiando a punti su quattro piste di seguito.

In una gara SINGLE, 1 o 2 giocatori gareggiano contro i restanti piloti controllati dal computer. Una volta selezionato il numero dei giocatori tra 1P (1G) e 2P (2G), puoi impostare la difficoltà della gara scegliendo tra EASY (FACILE), MEDIUM (MEDIA) e HARD (DIFFICILE). Quindi scegli il tuo personaggio e la pista su cui gareggiare e imposta il numero dei giri scegliendo tra 3, 5 e 7.

In una gara CUP, 1 o 2 giocatori gareggiano contro i restanti piloti controllati dal computer. Una volta selezionato il numero dei giocatori (1P o 2P), puoi impostare la difficoltà della gara scegliendo tra EASY, MEDIUM e HARD (prima di poter competere in una gara di difficoltà MEDIUM o HARD devi vincere le 4 coppe della difficoltà EASY). Seleziona il tuo personaggio come per le gare SINGLE, quindi scegli per quale coppa vuoi gareggiare tra WUMPA, CRYSTAL (CRISTALLO), NITRO e CRASH.

MODALITÀ Vs. (CONTRO)

Fino a quattro giocatori possono gareggiare sulla pista selezionata oppure competere per una coppa correndo a punti su quattro piste. Una partita in modalità Vs. va impostata con la stessa procedura della modalità Arcade (vedi sopra), ma sono necessari due o più giocatori.

Nota: **per giocare una partita a tre o quattro giocatori è necessario collegare un Multi Tap alla PlayStation®. Per maggiori informazioni, consulta la sezione ALLESTIMENTO all'inizio del manuale.**

MODALITÀ BATTLE (BATTAGLIA)

Fino a quattro giocatori possono darsi battaglia in una delle sette speciali arene di kart. È possibile formare delle squadre o gareggiare tutti contro tutti. Per maggiori informazioni sulla modalità Battle, consulta la sezione Preparati a una battaglia su strada! di questo manuale.

HIGH SCORE (PUNTEGGIO ALTO)

Dopo aver completato qualche gara, controlla la videata dei punteggi migliori per confrontare le tue statistiche con quelle degli altri piloti. Dopo aver vinto una gara, dovrai inserire il tuo nome nella videata di salvataggio affinché possa apparire nella videata dei punteggi migliori.

Premi ⇦ o ⇨ per selezionare il livello di cui vuoi controllare le statistiche.

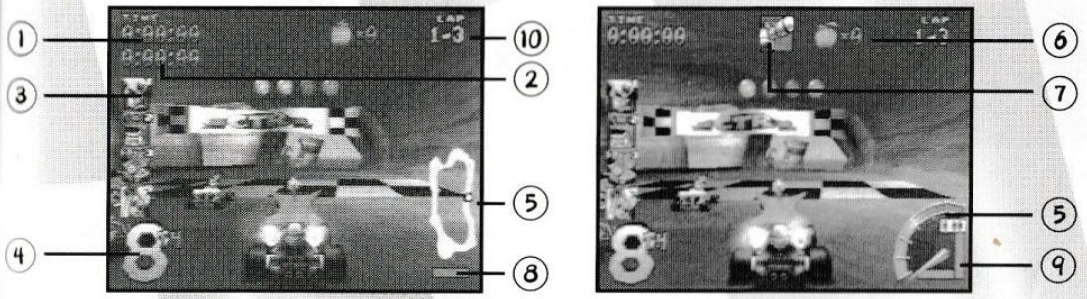
Premi ⇧ o ⇩ per selezionare le statistiche di TIME TRIAL o RELIC RACE GARA DELLE RELIQUIE) oppure per uscire dal menu dei punteggi migliori.

Nella videata delle statistiche della modalità TIME TRIAL, sulla sinistra sono visualizzati i migliori tempi per pista, mentre sulla destra i migliori tempi per giro.

MODALITÀ ADVENTURE

Salva il mondo da Nitros Oxide gareggiando su 16 piste diverse, distribuite in vari livelli per tutta l'isola. Partendo dalla mappa del mondo, scegli uno dei vortici che si trovano sui passaggi di teletrasporto e che conducono alle varie piste. All'inizio del gioco puoi accedere solamente a due livelli, ma man mano che vincerai delle gare verranno resi disponibili ulteriori passaggi di teletrasporto.

LA VIDEATA DI GIOCO DELLA MODALITÀ ADVENTURE



1. **Tempo totale:** visualizza il tempo totale della gara fino a quel momento.
2. **Tempo giro:** visualizza il tempo di ogni giro non appena lo completi.
3. **Posizioni dei piloti:** cambiano non appena i piloti si contendono una posizione.
4. **Tua posizione:** la tua posizione nel gruppo.
5. **Radar / Tachimetro:** mostra il circuito e tutti i partecipanti. Premi il tasto △ per passare al tachimetro.
6. **Conteggio frutti Wumpa:** indica il numero di frutti Wumpa posseduti. Quando raggiungi il massimo di 10, tutti i potenziatori diventano Juiced Up (Rinforzati).
7. **Potenziatore:** potenziatore ottenuto al momento.
8. **Indicatore turbospinta:** durante un derapage di potenza, questo indicatore diverrà rosso e si caricherà. Per ottenere una turbospinta, premi il tasto L1 mentre l'indicatore è rosso. Se otterrai tre turbospinte consecutive, la terza sarà particolarmente potente. Attenzione, però: se il tuo kart fa un ritorno di fiamma perderai la turbospinta, mentre se effettui un derapage eccessivo uscirai fuori pista.
9. **Indicatore tempo sospensione:** questo indicatore indica per quanto tempo il tuo veicolo rimane di sospeso in aria. Più lungo è questo tempo, maggiore sarà il turbo ottenuto al momento dell'atterraggio.
10. **Numero giri:** indica il numero dei giri complessivo della gara e il numero dei giri completati.

COME INIZIARE UNA PARTITA IN MODALITÀ ADVENTURE:

Nel menu principale, evidenzia ADVENTURE e premi il tasto ✕.
Evidenzia NEW (NUOVA) e premi il tasto ✕.
Seleziona un personaggio. Premi ⇦ o ⇨ per scorrere i piloti e premi il tasto ✕ per fare una selezione.
Inserisci il tuo nome per salvare la partita. Usa i tasti direzionali o la levetta sinistra per evidenziare un numero o una lettera e premi il tasto ✕ per inserire ogni carattere. Evidenzia il simbolo FRECCIA e premi il tasto ✕ o il tasto □ per cancellare una lettera. Una volta inserito il tuo nome, evidenzia SAVE (SALVA) e premi il tasto ✕*.
Nella videata della Memory Card, scegli il blocco di memoria su cui vuoi salvare la partita in modalità Adventure e premi il tasto ✕.

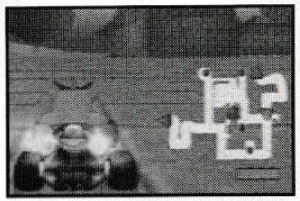
*** Nota: devi avere una Memory Card inserita nella PlayStation® per salvare i tuoi progressi nella modalità Adventure di Crash Team Racing.**

LA MAPPA DEL MONDO

A questo punto arriverai alla mappa del mondo, da cui si accede a tutte le gare. Dirigi il tuo kart verso un passaggio di teletrasporto aperto per iniziare una gara.

Puoi accedere ai passaggi di teletrasporto dalla mappa del mondo. In aggiunta alla mappa del mondo principale, su cui è atterrata l'astronave di Oxide, ci sono altre quattro mappe secondarie, contenenti quattro passaggi di teletrasporto ciascuna. I passaggi di teletrasporto aperti scintillano perché il loro vortice è attivo. Quelli chiusi, invece, non scintillano e non possono essere utilizzati. Per iniziare un gara dirigi il tuo kart verso un passaggio aperto. Al termine di ogni gara verrai riportato alla mappa del mondo. Se però vinci un trofeo o una reliquia, prima verrai trasportato al Circolo dei vincitori per ritirare il premio!

IL RADAR



Individua i passaggi di teletrasporto aperti utilizzando il radar che si trova nell'angolo in basso a destra della videata. I passaggi della mappa aperti scintillano.

- Il triangolo arancione rappresenta la posizione del tuo veicolo e indica sempre la direzione in cui esso si sta spostando.
- I puntini grigi rappresentano i passaggi di teletrasporto non ancora aperti.
- I puntini argentati lampeggianti rappresentano i passaggi di teletrasporto aperti. Man mano che vinci le gare, si aprirà un numero maggiore di passaggi.
- I puntini dorati rappresentano i passaggi di teletrasporto in cui hai vinto gare a trofei.
- I puntini rossi rappresentano i passaggi di teletrasporto in cui hai vinto trofeo, gettone CTR e reliquia.
- Le stelle rappresentano i box dei boss.
- Le barre verdi rappresentano le aree di salvataggio: ce n'è una in ogni mappa.

COME SUPERARE UN LIVELLO

In ogni livello devi vincere un trofeo (1ª posizione) trionfando sugli altri piloti. Ciò proverà che sei veloce, ma per dimostrare che sei davvero il più grande dovrai tornare a gareggiare per vincere anche la reliquia e i gettoni CTR.

Suggerimenti per vincere una gara normale:

- Apri le casse, contengono potenziatori e armi. Gli oggetti che troverai all'interno ti aiuteranno a correre più veloce oppure a distruggere i tuoi avversari.
- Rimani sempre sulla pista e cerca di prendere le curve più strette possibile. Prendere le curve troppo larghe o uscire di pista sull'erba o sulla terra battuta servirà solo a rallentare la tua corsa.
- Fai attenzione agli altri piloti! Anche loro possiedono delle armi e sono più che felici di poterle utilizzare contro di te!
- Tieni sempre gli occhi bene aperti. Alcune piste potrebbero contenere delle scorciatoie!

GARA A TROFEI

Vinci un trofeo arrivando prima degli altri piloti. Mentre schizzi sulla pista evitando i pericoli e gli attacchi degli altri giocatori, cerca di raccogliere importanti potenziatori.

Se non sei arrivato primo, puoi evidenziare RETRY (RIPROVA) e premere il tasto ✕ per ripetere una gara.

Se hai vinto la gara, premi il tasto ✕ per continuare e accedere al Circolo dei vincitori prima di ritornare alla mappa del mondo.

Qualsiasi sia stato l'esito della gara, puoi sempre gareggiare ancora per ottenere un tempo migliore o raccogliere più oggetti.

VIDEATA DELLA RELIC RACE

Se ritorni a una pista di cui hai già vinto il trofeo, puoi gareggiare in una RELIC RACE. In una RELIC RACE gareggerai da solo, cercando di ottenere il miglior tempo possibile, cioè quello più basso. Se ottieni un tempo abbastanza buono, vincerai la reliquia di zaffiro, ma se sarai molto bravo potrai vincere la reliquia d'oro oppure l'ambitissima reliquia di platino!

Durante una RELIC RACE, troverai casse del tempo sparse per tutto il livello. Se le romperai, il cronometro si fermerà per 1, 2 o 3 secondi, a seconda di ciò che è indicato sulla cassa. Se riuscirai a rompere tutte le casse del tempo presenti sulla pista mantenendo una velocità elevata, alla fine della gara ti aggiudicherai un bonus Perfetto, che sottrarrà dieci secondi al tempo che hai realizzato!

Vinci una reliquia nella RELIC RACE per completare questa parte del livello. Quindi, se hai abbastanza fegato, torna indietro e gareggia per una reliquia di importanza maggiore!

SFIDA CTR

Se ritorni a una pista di cui hai già vinto il trofeo, puoi accettare una sfida CTR. In ogni pista sono sparse le lettere C, T e R. Se sarai abbastanza veloce da trovarle e raccoglierle riuscendo anche ad arrivare primo, ti aggiudicherai un gettone CTR.

I gettoni CTR sono di cinque colori diversi: rosso, blu, verde, giallo e viola. Ottenendo quattro gettoni CTR dello stesso colore, accederai alla coppa gemma di quel colore (vedi di seguito la sezione COPPE GEMMA)

COPPE GEMMA

Una volta raccolti quattro gettoni CTR di un certo colore, potrai gareggiare nelle coppe gemma, che si trovano in una stanza del teletrasporto chiusa, nella Valle delle gemme. Ci sono cinque coppe gemma: rossa, blu, verde, gialla e viola. Una coppa gemma consiste di quattro piste consecutive, in cui si gareggia a punti. Se arrivi primo guadagni 9 punti, secondo 6, terzo 3 e quarto 1. Le altre posizioni non ti fanno guadagnare nulla. Alla fine delle quattro gare, vince il pilota che ha realizzato il punteggio più alto. Se riuscirai a mantenerti in testa per un numero sufficiente di gare, potrai ottenere abbastanza punti per vincere e aggiudicarti una gemma!

ROUND BONUS

Ci sono quattro round bonus, uno in ogni area dei boss. In un round bonus devi raccogliere tutti e 20 i cristalli prima dello scadere del tempo. Fai attenzione! Alcuni round bonus contengono ostacoli molto pericolosi! Se raccogli tutti i cristalli in tempo, ti aggiudicherai un gettone CTR viola.

Di cosa hai bisogno per poter affrontare Nitros Oxide:

Trofei: ottieni la prima posizione nelle gare a trofei di tutte le 16 piste del gioco.

Chiavi dei boss: le chiavi aprono le zone bloccate della mappa. Per ottenere una chiave del boss devi vincere tutte e quattro le gare a trofei di un nucleo e quindi affrontare e battere il boss. Ottenute quattro chiavi del boss, potrai aprire la porta di N. Oxide e combattere contro lo spericolato re del kart in persona.

Di cosa hai bisogno per completare un partita perfetta:

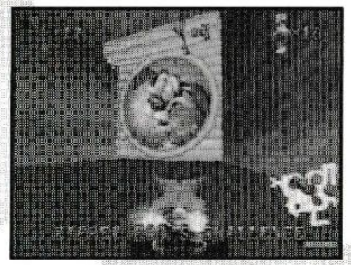
Reliquie: vinci la reliquia di zaffiro, oro o platino realizzando il tempo migliore nelle gare delle reliquie. Nel gioco ci sono 18 reliquie da conquistare.

Gettoni CTR: raccogli tutti e 20 i gettoni CTR dei cinque colori. 16 di questi gettoni possono essere ottenuti raccogliendo le lettere C, T e R su ogni pista. Gli altri quattro gettoni CTR viola si ottengono vincendo i round bonus.

Gemme: realizza il punteggio più alto in tutte le coppe gemma per aggiudicarti le rispettive gemme. Ci sono cinque gemme da vincere: rossa, blu, verde, gialla e viola.

BOX DEI BOSS

Ecco quello che stavi aspettando: la possibilità di gareggiare contro un boss. Se riuscirai a batterlo, ti aggiudicherai la sua chiave.



SUGGERIMENTO: **per aprire l'astronave di Nitros Oxide sono necessarie quattro chiavi dei boss.**

La mappa del mondo è divisa in nuclei, ognuno dei quali comprende quattro livelli. Per accedere al box di un boss, devi vincere i trofei di tutti e quattro i livelli dell'area di quel boss.

MENU DI GIOCO

VIDEATA DI PAUSA

Per accedere alla videata di pausa durante il gioco, premi il tasto START (avvio). Premi ⇧ o ⇩ per evidenziare un'opzione del menu e premi il tasto ✕ per confermare la tua scelta. A seconda della modalità in cui ti trovi, la videata di pausa presenterà opzioni diverse.

SULLA MAPPA DELLA MODALITÀ ADVENTURE:

Premi ⇦ o ⇨ per scorrere le statistiche della modalità Adventure. Puoi controllare gli oggetti raccolti per ogni singolo livello oppure per l'intero gioco, compresi gemme, reliquie e gettoni CTR.

RESUME (RIPRENDI):	ti permette di riprendere la partita in modalità Adventure in corso.
AKU AKU o UKA UKA HINTS (SUGGERIMENTI DI AKU AKU / SUGGERIMENTI DI UKA UKA):	puoi evidenziare i suggerimenti di Aku Aku o Uka Uka per leggerli di nuovo. Per visualizzare un suggerimento premi il tasto ✕. Evidenzia EXIT (ESCI) e premi il tasto ✕ per uscire dalla sezione HINTS (SUGGERIMENTI).
QUIT (ESCI):	ti permettere di uscire e ritornare al menu principale.
OPTIONS:	ti permette di riconfigurare le opzioni di gioco.

OPTIONS

Nella videata OPTIONS, premi ⇧ o ⇩ per evidenziare un'opzione. Premi ⇦ o ⇨ per modificare le impostazioni.

FX (EFFETTI SONORI):	ti permette di regolare il volume degli effetti sonori del gioco.
MUSIC (MUSICA):	ti permette di regolare il volume della musica del gioco.
VOICE (VOCE):	ti permette di regolare il volume delle voci dei personaggi.
MODE (MODALITÀ):	ti permette di impostare l'audio su STEREO o MONO premendo il tasto ✕ o O.
VIBRATION (VIBRAZIONE):	se utilizzi un Controller Analogico (DUAL SHOCK), puoi attivare (ON) o disattivare (OFF) la funzione di vibrazione premendo il tasto ✕ o O.
EXIT:	ti permette di tornare al menu di pausa.

IN UNA GARA IN MODALITÀ ADVENTURE:

RESUME:	ti permette di riprendere la gara in corso.
RESTART (RIAVVIA):	ti permette di ricominciare la gara dall'inizio.
EXIT TO MAP (PASSA ALLA MAPPA):	ti permette di interrompere la gara in corso e ritornare alla mappa del mondo.
OPTIONS:	come nelle altre modalità.

IN UNA GARA IN MODALITÀ TIME TRIAL, ARCADE (SINGLE RACE) O VS.:

RESUME:	come in modalità ADVENTURE.
RESTART:	come in modalità ADVENTURE.
CHANGE CHARACTER (CAMBIA PERSONAGGIO):	ti permette di cambiare uno o tutti i personaggi utilizzati.
CHANGE LEVEL (CAMBIA LIVELLO):	ti permette di cambiare il livello in cui stai gareggiando.
QUIT:	ti permettere di uscire e ritornare al menu principale.
OPTIONS:	come nelle altre modalità.

NELLA MODALITÀ BATTLE:

RESUME:	come in modalità ADVENTURE.
RESTART:	ti permette di ricominciare la gara dall'inizio.
CHANGE CHARACTER:	ti permette di cambiare uno o tutti i personaggi utilizzati.
CHANGE LEVEL:	ti permette di cambiare l'attuale arena di battaglia.
CHANGE SETUP (CAMBIA CONFIGURAZIONE):	ti permette di modificare le correnti impostazioni della gara in modalità Battle.
QUIT:	ti permettere di uscire e ritornare al menu principale.
OPTIONS:	come nelle altre modalità.

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

SALVATAGGIO DI UNA PARTITA IN MODALITÀ ADVENTURE

Puoi salvare i tuoi progressi in ogni momento del gioco, accedendo a una delle cinque punti di salvataggio situati nella mappa del mondo. Per salvare una partita, dirigi il tuo kart alla base della videata e fermati. Seleziona SAVE o LOAD (CARICA) e premi il tasto ✕. Evidenzia il blocco di salvataggio su cui desideri salvare o caricare la partita e premi il tasto ✕ per confermare.

SALVATAGGIO DI UNA PARTITA IN MODALITÀ RELIC RACE O TIME TRIAL

Quando completi una gara in modalità RELIC RACE o TIME TRIAL realizzando un tempo migliore degli ultimi cinque record, ti verrà data la possibilità di salvare il tuo nuovo record. Inserisci il tuo nome e evidenzia SAVE HIGH SCORE (SALVA IL PUNTEGGIO ALTO). Premi il tasto ✕ per confermare e il tuo risultato verrà salvato.

CARICAMENTO DI UNA PARTITA

Nel menu principale evidenzia ADVENTURE e premi il tasto ✕.

Evidenzia LOAD e premi il tasto ✕.

Evidenzia la partita salvata che vuoi caricare e premi il tasto ✕.

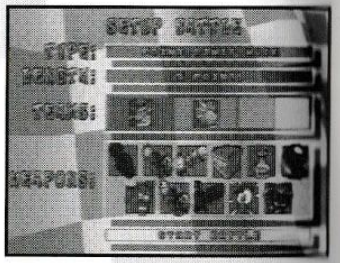
PREPARATI A UNA BATTAGLIA SU STRADA!

Se ti piacciono le sparatorie, aspetta di provare la modalità BATTLE! In essa troverai arene speciali in cui scorrazzare, gettarti all'inseguimento, essere inseguito, nasconderti e tendere imboscate... sempre rimanendo alla guida del tuo velocissimo kart.

Fino a quattro giocatori possono misurarsi in battaglie personalizzate nelle speciali arene di battaglia.
Nel menu principale seleziona BATTLE e premi il tasto ✕.
Evidenzia 2P, 3P (3G) o 4P (4G) e premi il tasto ✕.
Sposta il cursore con il numero del tuo giocatore per selezionare il personaggio che desideri.
Nella videata di selezione del livello, seleziona una delle quattro arene disponibili.
Suggerimento: potrebbero esserci altre arene di battaglia da sbloccare! Premi ⇧ o ⇩ per selezionare l'arena desiderata e premi il tasto ✕ per accedere alla videata BATTLE SETUP (IMPOSTA BATTAGLIA).

Nota: devi usare un Multi Tap per poter giocare partite a 3 e 4 giocatori in modalità Battle.

IMPOSTAZIONE DELLA BATTAGLIA



Premi ⇧ o ⇩ per evidenziare una categoria e premi il tasto ✕ per confermare un'opzione o accedere a un menu. Una volta terminata la fase di impostazione, evidenzia START BATTLE (INIZIA BATTAGLIA) e premi il tasto ✕.

TIPO E LUNGHEZZA

Scegli il tipo di battaglia evidenziando TYPE (TIPO) e premi il tasto ✕ per accedere al menu. Seleziona un tipo di battaglia e premi il tasto ✕. L'opzione LENGTH (LUNGHEZZA) permette di modificare il numero dei punti colpo e la durata del tipo di battaglia selezionato.

TIPI DI BATTAGLIA

Modalità limite punti: vince il primo giocatore che raggiunge 5, 10 o 15 punti.

Modalità limite tempo: vince il giocatore che ha realizzato il maggior numero di punti dopo 3, 6 o 9 minuti.

Modalità limite vite: ogni giocatore possiede un numero definito di vite (3, 6 o 9) e la battaglia ha un limite di tempo (3 minuti, 6 minuti o per sempre). Vince il giocatore che possiede il maggior numero di vite allo scadere del tempo limite. Se selezioni Per sempre in LENGTH, significa che la battaglia durerà fino a quando un solo giocatore rimarrà in vita.

SQUADRE

Tre e quattro giocatori possono aggregarsi in squadre per combattere due contro uno, due contro due, tre contro uno e persino uno contro uno contro due! Per formare le squadre, evidenzia TEAMS (SQUADRE) e premi il tasto direzionale o la levetta sinistra per spostare il tuo veicolo sul quadrato con lo stesso colore del veicolo con cui ti vuoi alleare.
PER POTER GIOCARE DEVONO ESSERCI ALMENO DUE SQUADRE.

ARMI

Scegli le armi e i potenziatori che desideri siano resi disponibili nelle casse durante una battaglia. Evidenzia un'arma e premi il tasto ✕ per attivarla o disattivarla. L'icona scura indica che l'arma è disattivata (OFF) e rimossa dalla battaglia.
Se l'icona dell'arma è senza numero significa che essa può essere usata solo una volta. Se invece c'è un 3 nell'angolo in alto a sinistra, significa che ogni volta che raccogli quell'arma potrai utilizzarla 3 volte.
PER POTER GIOCARE DEVI AVERE ALMENO UN'ARMA ATTIVATA.
Ora che hai personalizzato la battaglia usando le impostazioni descritte sopra, seleziona start battle e preparati a combattere!

RMI E POTENZIATORI

Raccogli armi e potenziatori rompendo le casse che si trovano lungo le piste o nelle arene di battaglia. Se possiedi un'arma o un potenziatore, apparirà all'interno di un riquadro nella parte superiore della videata. Per attivarlo, premi il tasto **O**.

Raccogli i frutti Wumpa rompendo le casse della frutta ogni volta che puoi. Raccogli e conserva 10 frutti Wumpa e tutti i tuoi potenziatori diventeranno rinforzati e più potenti.

MISSILE DI INSEGUIMENTO

NORMALE: questo missile di inseguimento ha una precisione e una potenza uniche! Sparane uno e aggancerà il pilota più vicino tra quelli che ti precedono. Se colpirà il bersaglio, farà in modo che il kart avversario vada inevitabilmente a schiantarsi. Quando uno di questi aggeggi ti insegue, sulla parte posteriore del tuo kart apparirà un mirino.

RINFORZATO: il missile è più veloce e insegue ancora meglio il suo bersaglio!

NOTA: a volte si ottengono contemporaneamente tre di questi missili.

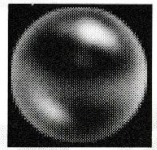
BOMBA ROTOLANTE

NORMALE: fai rotolare queste bombe verso i kart che ti precedono per farli esplodere con uno schianto spettacolare. Le bombe rotolano seguendo solamente una traiettoria rettilinea, quindi prendi bene la mira. Puoi anche far esplodere la bomba prima che colpisca il bersaglio, premendo nuovamente il tasto **O** dopo averla sganciata. Se sarai particolarmente abile, a volte potrai coinvolgere più di un kart all'interno del raggio di esplosione.

RINFORZATA: la bomba produce un raggio di esplosione più vasto.

NOTA: a volte si ottengono contemporaneamente tre bombe rotolanti.

SCUDO ENERGETICO



NORMALE: quando vengono attivati, gli scudi verdi proteggono il giocatore da armi e ostacoli per alcuni secondi, dopo di che scompaiono. Il giocatore può anche scegliere di sparare lo scudo come una bomba premendo nuovamente il tasto **O**.

RINFORZATO: lo scudo è blu e non svanisce, ma rimane attivo finché non viene colpito da un'arma o da un ostacolo. Il giocatore può anche scegliere di sparare lo scudo come una bomba premendo nuovamente il tasto **O**.

CASSA ESPLOSIVA

NORMALE: sgancia sulla pista questa cassa di esplosivo: se un pilota ci passa sopra, essa gli ricadrà in testa. Dopo un breve conto alla rovescia, l'esplosione distruggerà il kart avversario. Il pilota, però, prima che la dinamite esploda, può tentare di saltare ripetutamente, in modo da liberarsi della cassa.

RINFORZATA: se i potenziatori del tuo kart sono rinforzati, la cassa si trasforma in una mortale cassa NITRO, che esplode non appena un pilota la colpisce. In questo caso, nessuna pietà!

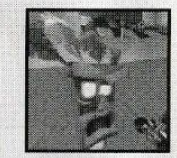
BECHER DI N.BRIO

NORMALE: (verde) sganciane uno dal retro del tuo kart premendo il tasto O oppure lancialo in avanti premendo ⇧ insieme al tasto O. Il primo kart che lo colpisce (compreso il tuo) esplode ed esce di pista. Può essere innescato anche da altre esplosioni.

RINFORZATO: (rosso) ora il becher è velenoso! Dopo l'uscita di pista, uno di quattro diversi veleni si impossesserà del tuo kart per alcuni secondi guastandoti la festa!

MASCHERA DI AKU AKU / UKA UKA

NORMALE: Aku Aku (o Uka Uka, nel caso il tuo personaggio sia uno dei cattivi) ti protegge. Per alcuni secondi potrai sfrecciare alla massima velocità, al sicuro da ogni attacco ed ostacolo. Attenzione, però! Persino i poteri di Aku Aku e Uka Uka non possono proteggerti dai burroni e dalle acque profonde!



RINFORZATA: i poteri di Aku Aku e Uka Uka ti proteggono per un periodo di tempo più lungo.

TURBO

NORMALE: attivandolo otterrai un notevole aumento di velocità.

RINFORZATO: ti permette di ottenere un aumento di velocità ancora maggiore.

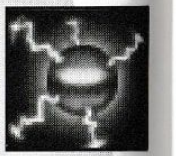
OROLOGIO DI N. TROPY

NORMALE: attiva l'orologio di N. Tropy ed ogni kart (ad eccezione del tuo) verrà mandato fuori pista e rallentato per alcuni secondi.

RINFORZATO: tutti i kart (ad eccezione del tuo) vengono mandati fuori pista e rallentati per un periodo di tempo maggiore.

SFERA ENERGETICA

NORMALE: queste pericolosissime sfere energetiche raggiungono il giocatore che occupa la prima posizione e lo colpiscono, facendolo andare a sbattere.



RINFORZATA: la versione rinforzata di questo potenziatore raggiunge e colpisce TUTTI i piloti che ti precedono.

POTENZIATORI SPECIFICI DELLA MODALITÀ BATTLE:

SUPERMOTORE

NORMALE: velocità turbo per alcuni secondi.

RINFORZATO: velocità turbo per un periodo di tempo maggiore!

INVISIBILITÀ

NORMALE: permette al giocatore di non essere visto dagli altri piloti e di non essere rintracciato dai missili. Attenzione, però! Il fatto che tu sia invisibile non significa anche che tu sia invulnerabile!

RINFORZATA: ha le stesse caratteristiche della versione normale, ma dura più a lungo

Suggerimenti per la modalità Adventure

Per prendere le curve più strette, premi e tieni premuto il tasto del freno (tasto □) mentre esegui una curva.

Quando vieni colpito da una cassa di TNT, salta rapidamente (tasto L1 o R1) per liberarti dell'esplosivo.

Utilizza il derapage di potenza per prendere le curve con maggiore velocità. Premi e tieni premuto il tasto L1 o R1 mentre esegui la curva.

Più frutti Wumpa raccoglierai, più veloce potrai correre! Raccogli e mantieni 10 frutti Wumpa per rinforzare i tuoi potenziatori e renderli più potenti!

Per ottenere una turbospinta durante un derapage di potenza, premi immediatamente il tasto L1 quando il gas di scarico del tuo kart diventa nero. Non esitare troppo, altrimenti il motore farà un ritorno di fiamma e perderai l'opportunità di ottenere la spinta.

SUGGERIMENTO: fai molta attenzione ai suggerimenti di Aku Aku e Uka Uka! Ti aiuteranno a migliorare le tue prestazioni in gara.

I PERSONAGGI E I KART DI CTR

Leggi le caratteristiche dei vari personaggi prima di sceglierne uno. Prova vari personaggi su piste diverse per scoprire quale pilota è più adatto a una determinata pista. Una volta aumentata la tua bravura, si attiveranno nuovi piloti nascosti.

CRASH BANDICOOT

Crash è un vero eroe e ha un sacco di esperienza nel battere i cattivi. Il suo kart è un buon veicolo, dotato di un ottimo equilibrio tra accelerazione, velocità massima e manovrabilità.

DR. NEO CORTEX

In passato, il crudele Dr. Cortex era un acerrimo nemico di Crash, ma ora vuole fermare Oxide come tutti gli altri. Cortex è molto arrabbiato. Chi crede di essere, questo Oxide? Sono arrivato prima io! Sono IO che evo conquistare il mondo! Il kart di Cortex è un buon veicolo, come quello di Crash.

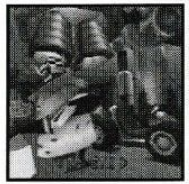
TINY

Il cattivo Tiny potrà anche sembrare grosso, ma sul suo kart è il più veloce. Il kart di Tiny è stato ideato per essere velocissimo, ma le sue prestazioni in curva non sono ottimali.

COCO BANDICOOT

Coco è l'intelligente sorellina di Crash. È un genio dei computer e ora si è anche appassionata alle corse. Grazie ad alcuni chip, è riuscita ad aumentare l'accelerazione del suo kart che, come ogni kart veloce, è capace di scatti notevoli.

DR. N. GIN



N. Gin è un mago della meccanica. Anche lui, come Coco, ha personalizzato il proprio kart aggiungendovi dei componenti per aumentarne l'accelerazione.

DINGODILE

Anche il kart di Dingodile è velocissimo. Prende le curve un po' troppo larghe, ma nei rettilinei non lo batte nessuno.

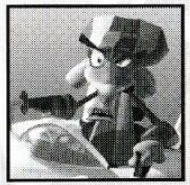
POLAR

Il kart di Polar, come quello di Pura, è più manovrabile degli altri. È in grado di percorrere difficili corridoi e di affrontare ampi tornanti.

PURA

Pura adora l'agilità, quindi il suo kart è più manovrabile degli altri. Per questo motivo è un po' meno veloce degli altri, ma nelle curve strette è davvero imbattibile!

NITROS OXIDE



N. Oxide è il pilota di kart campione della galassia. Chi vincerà la gara principale dovrà davvero dare il meglio di sé per riuscire a sconfiggerlo nella gara finale e impedirgli di trasformare l'intero pianeta in un parcheggio di cemento.

TITOLI

Creato e sviluppato da: Naughty Dog, Inc.
Jason Rubin, Bob Rafei, Justin Monast, Charlotte Francis, Greg Omi, Eric A. Iwasaki, Erick Pangilinan, Rob Titus, Joe Labbe II, Daniel Arey, Malcolm Hee, Daniel Chan, Evan Wells, Gavin James, Scott Patterson, Bruce Straley, Gregg Tavares, Andy Gavin, Stephen White, Didier Malenfant, Pal-Kristian Engstad Morgan

Collaborazioni addizionali:

Colonna sonora:	Mutato Muzika, Mark Mothersbaugh, Josh Mancel
Produttore colonna sonora:	David Baggett
Produttore voci:	Christine Haas
Effetti sonori:	Universal Sound Studios Mike Gollum, Ron Horwitz, Kevin Spears
Voci di Dr. Neo Cortex e Uka Uka	Clancy Brown
Voci di N.Gin, Tiny e Pinstripe	Brendan O'Brien
Voci addizionali	David A. Pizzuto, Mel Winkler, Michael Ensign, Hynden Walch, Billy Pope, Mike Gollum, Michael Connor, Chip Chinery

Design personaggi originali:
Crash 1, 2 e 3 — Charles Zembillas, Joe Pearson

Sony Computer Entertainment Europe

Produttore:	David Bowry
Responsabile del prodotto:	Kenny Mathers
Assistente del responsabile del prodotto:	Isabelle Tomatis
Pubbliche relazioni central:	Elizabeth Ashford
Supporto pubbliche relazioni:	Imogen Baker
Autore manuale:	Jim Sangster
Confezione e design:	Steve O'Neil
Approvazione manuale:	Lee Travers, Peter Gawthorne
Direttore CQ:	Geoff Rens
Direttore CQ interno:	Chris Rowley
Coordinatore interno:	Jim McCabe
Capo collaudatore:	Matt Ekins
Collaudatori:	Richard Bunn, John Cassidy, Britta Kuhnen, Susana Paredes, Nadege Josa, Gaelle Leysour, Maria Cataldo
Responsabile della rete:	Paul Essue
Ringraziamenti speciali a:	Terri Harrison

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC.

Produttore:	Grady Hunt
Assistente alla produzione:	Donovan Soto
Primo produttore:	Perry Rodgers
Coordinatore tecnico e capo analista:	Sam Thompson
Supervisori CQ:	Chris Caprio & Charles DeLay
Capo analista CQ:	Andrew Woodworth
Assistenti capo analista CQ:	Christopher Keith, Charlie Huenergardt, Greg Phillips, Noel Silvia, Joe Tucker
Analisti CQ:	Frank Bartok, Vernon Carter, Mike Cingolani, Chris Cozzette, Ara Demirjian, Al Dutton, Jennyfer Hamilton, Kyle Hamilton, Eric Ippolito, Christopher Levie, Tim Melligan, Troy Morris, Sam Parker, Eric Rydingsword, Ryan Schleef, Nguyen Tran, Edgardo Villanueva, Ben Wisyanski
Proprietà legale e intellettuale:	Kerry Hopkins, Lisa Lunger, Michelle Manahan
Direttore marketing:	Ami Matsumura-Blaire
Direttore PR:	Molly Smith
Responsabile pubbliche relazioni:	Kirsten Merit
Specialista pubbliche relazioni:	Eileen Rodriguez
Direttore campagne promozionali:	Sharon Shapiro
Responsabili campagne promozionali:	Donna Armentor, Aimee Duell
Servizi creativi:	Josh Bingham, John Diamonon, Peggy Gallagher, Marie Macaspac, Quinn Pham, Marilyn Weyant, Ronald Zaragoza
Specialisti marketing prodotto:	Maggie Rojas, Nemer Velasquez
Ringraziamenti speciali:	John Crompton, Carol Ann Hanshaw, Kaz Hirai, Andrew House, Stephanie Iwasawa, Riley Russell, Jamie Tica, Jack Tretton, Axiom Designs

Un ringraziamento allo staff degli Universal Interactive Studios
Ringraziamenti speciali a: Hellene Runtagh, Cynthia Cleveland, Jim Wilson